HOW TO PLAY

NES-NI-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

TINY TOON Adventures

KONAMI®

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WELCOME TO THE WORLD OF KONAMI!

Congratulations! You are now the proud owner of Tiny Toon Adventures™ for the Nintendo Entertainment System™, another in Konami's collection of spectacular hit games. We suggest that you read the following instructions thoroughly before taking the plunge into Tiny Toon Adventureland.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION *4*

HOW TO PLAY *5*

THE CONTROLS *8*

THE MOVES *8*

THE SCREEN *10*

THE ITEMS *11*

'DA GOOD GUYS *12*

'DA BAD GUYS *14*

THE STAGES *16*

THERE'S TROUBLE BREWING IN ACME ACRES

The residents of Acme Acres sat on the steps of Acme Looniversity singing the blues. They've been carrying on this way ever since that menace to merriment, Montana Max, kidnapped Babs Bunny. What they wouldn't do to hear just one of her knock-knock jokes again.

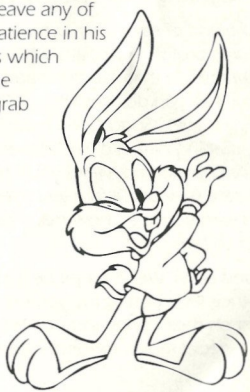
You see, it all started during the Animation Festival at Acme Loo. The festival has always been a grand celebration in Acme Acres, highlighted by the screenings of student films. Every year Montana Max tries to bribe the judges to vote for his film because he is accustomed to having his way. He's a rich dude with an attitude. Monty has always been jealous of Buster Bunny and it only made matters worse when Buster won "Best Student Film."

That's when mean-hearted Monty reached maximum boil. He was going to get even if it was the last thing he did. While Babs was on her way to Buster's house to congratulate him on his win, Monty and his thugs lured her away to his mansion with the promise of making her a star. To parade his prize catch, Monty bought a TV station and broadcast a live "na-na-you-can't-catch-me" speech for all of the stunned citizens of Acme Acres to see.

Well Buster was one bummed out bunny. He was even about ready to give up jumping. But here comes his pals Plucky Duck, Dizzy Devil and Furrball to pledge their help in rescuing everyone's favorite female bunny. With a little help from you, Buster and his buddies can now set out on their adventure-packed mission to the outer fringes of Acme Acres to rescue Babs. Can they possibly survive the slew of snares that Monty has laid out for them? You better get jumping or it'll be "curtains" for our playful pals!

GETTING IN TOON

The object of this adventure is to rescue Babs from Monty's Mansion before time runs out. You assume the role of the hero, Buster Bunny. Press the START BUTTON to get things hopping. First you will visit Shirley The Loon the fortune-telling Toon who will have some valuable advice to offer. In her chambers, you will also select one of your three faithful friends to take along on the next leg of your journey. Since you've got to move fast, you can only take one at a time. Press the CONTROL PAD Left or Right to select Plucky Duck, Dizzy Devil or Furrball. Then press the A BUTTON to lock in your selection and move to the Map Screen. You can re-select a partner at the start of each new stage. You'll notice that if you leave any of your players standing still for too long, each will display his impatience in his own style. Remember, each of your pals also has unique talents which may come in especially handy at different times. To switch to the character you've brought along, you must pop a balloon and grab the prize Toon-A-Round inside.



STAY TOONED

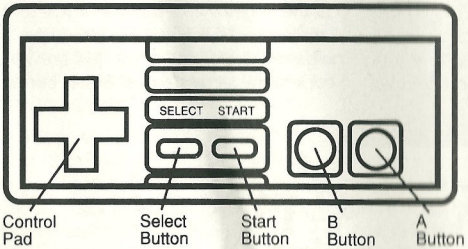
A Map Screen will appear next to pinpoint your location on the Toony trail. You've got 6 stages to tackle, each of which has several levels. Watch out for Elmyra who is hiding in rooms throughout the game and just waiting for a cuddly toon to love to pieces. She means well, and truly adores all creatures, but her hugs will send you all the way back to the beginning of the stage. So avoid her like the measles.

At the end of each stage, you will have to face one of Monty's brutish Guardians who will do everything in his power to see that you don't pass him by. You'll have to use some fancy footwork to take him out. Once you do, though, you'll be able to grab the Key and move on to the next stage. In the fifth level, Gogo Dodo holds the final Keys. (There are five in all.) His split personality acts up, dividing him into five different characters. You'll have to catch all five to get the Keys. When you've conquered a level you'll see a door. That means it's time to "exit stage left," or right as the case may be. Before you move to the next stage, a Progress Screen shows you which stage and level you're at, how many points you've earned and your Time Clock automatically moves back to zero.

Sound easy? Well it might be if it weren't for Monty's creepy crew who crowd every level and do their level best to trip you up. They'll make you hopping mad, so the best thing to do is hop right on their heads and stomp them. You also have other assorted moves for each character and special moves for underwater. Some of the special moves and the underwater moves use

up your Power Meter and once it's all gone, you can't "attack." Keep an eye on it because it will replenish itself in time. You'll lose your "life" if one of the thugs gets the best of you, if you fall off the course, if your time runs out, or if you get "injured" too much. When that happens, you will start again as the same character at the beginning of the level if you still have any of your three Players left. If you've used up all three of your Players then the game will be over. Even then, you may choose to continue the game where you left off. Just press the CONTROL PAD to select CONTINUE and you will go back to the same stage as Buster Bunny.

WHEN IT'S TIME TO BUST A MOVE, YOU GOTTA JAM THE TOONS



To Move Buster Bunny

To walk: press the CONTROL PAD Right or Left, press the B BUTTON at the same time to speed up.

To duck: press the CONTROL PAD Down.

To jump/"attack": press the A BUTTON or hold the A BUTTON Down for a super high jump.

To slide: press the CONTROL PAD Down while pressing the B BUTTON at the same time.

To swim: press the CONTROL PAD Right or Left and tap the A BUTTON continuously.

To jump out of water: press the CONTROL PAD Up and hit the A BUTTON.

To whirlpool "attack"(under water): press the B BUTTON while under water.

To move Plucky Duck

Basically the same as Buster Bunny, but Plucky can flap his wings to glide and swim.

To glide: (stay in the air longer while jumping) tap the A BUTTON continuously.

To swim: press the CONTROL PAD Right, Left, Up or Down and press the A BUTTON at the same time to speed up.

To move Dizzy Devil

Basically the same as Buster, but Dizzy can't slide. He does have a powerful "spin attack," though.

To "spin attack": hold the B BUTTON Down and press the CONTROL PAD Right or Left.

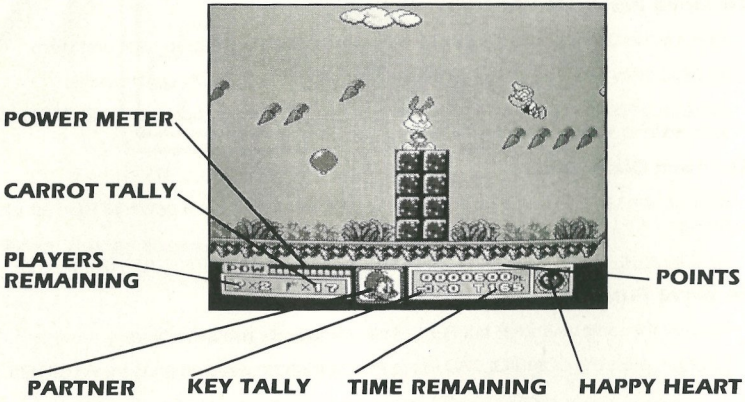
To move Furrball

Basically the same as Buster, but Furrball can climb walls and twist jump.

To climb: press the CONTROL PAD in the direction of the wall and press the A BUTTON at the same time.

To twist jump: (increase jump distance) press the CONTROL PAD in the direction opposite the wall and quickly press the A BUTTON.

ENTER THE PLAYGROUND



A FEW OF MY FAVORITE THINGS

Be sure to snag the many items that pepper your path, because each one can do something nice for you.

BALLOON

Pop the balloons to find the prize inside.

CARROT

Not only are they good for you, but if you collect a bunch, they can also give you an extra Player when you visit Hamton.

TOON-A-ROUND

Grab the Toon-A-Round to switch to your partner character and to change back to Buster.

HAPPY HEART

A Happy Heart can boost your "life." Pop the balloons to find it. In your possession, it will save your "life" once. If you already have one Happy Heart and you get another, you will get an extra Player.

TIMER

You don't need an ugly face to stop this clock. Just grab it out of the air and you'll stop time, but only for a little while.

★ ★ ★ CIRCUS OF THE STARS ★ ★ ★

BUSTER BUNNY

Our hero. The kind of guy everyone wants for a best friend. Never gets caught with carrot between his teeth. Star athlete, can jump higher and run faster than any other character. Flosses regularly.

BABS BUNNY

Dreams of being a comedian when she grows up. Here's one of her favorite jokes: "Q. How do you keep a turkey in suspense?" "A. I'll tell you tomorrow."

PLUCKY DUCK

His big beak often gets the gang into trouble, but he's also a pretty good tap dancer when it comes time to talking his way out of a pickle. An excellent swimmer. Can also flap his wings while jumping to stay in the air longer.

DIZZY DEVIL

Fun loving, but if you invite him to a party he'll trash the place and empty the fridge! He can even destroy rock solid walls with his "spin attack" and send enemies flying.

FURRBALL

A wandering kitty, always looking for a place to hang his collar at night. His practice at dodging stray dogs makes him good at scaling straight up walls.

HAMTON

A bit wimpy when it comes to confronting enemies, so he hides out in secret rooms along your route and will give you an extra Player if you bring him enough carrots.

GOGO DODO

A lovable mischief maker with a split personality. Likes to hide keys.

SHIRLEY THE LOON

Fancies herself as a psychic new-age guru. She writes the horoscopes in the Acme Inquirer and she's quite good at telling fortunes. Listen to her suggestions.

ELMYRA

Just loves these little animals, but her affections are just too much to take. So if you see her, run for cover! If she catches you, you'll have to go back to the beginning of the stage. Look out!

MENAGERIE OF MEANIES

BATTY

MONTANA MAX

Boo! Hiss! Boo! The maladjusted millionaire behind the meanies.

RODERICK RAT

BLINKY

LARRY

PIGSKIN

INKY

LUBELLE

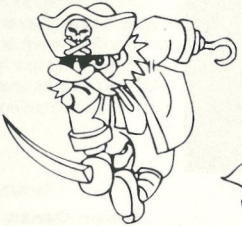
JEEVES

BUCKET

SCAT

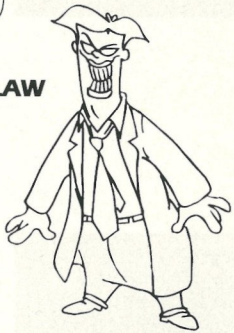
GALLERY OF ILLEGAL GUARDIANS

ARNOLD THE PIT BULL



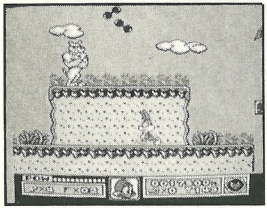
CAPTAIN CLAW

FIDO



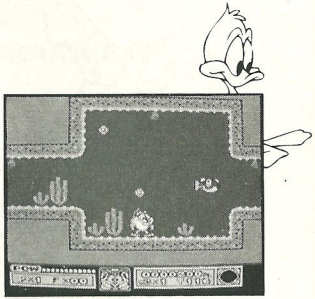
DR. GENE SPLICER

ALL THE WORLD IS A STAGE



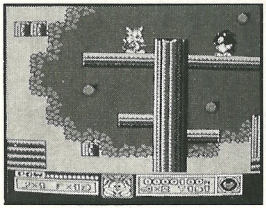
Field of Screamz

A stretch of plush prairie that borders downtown Acme Acres and is a favorite spot for picnickers, or was until Monty littered it with traps and thugs.



Motion Ocean

By the sea, by the sea, by the treacherous sea. Watch out for crabs, pirates and even the fish! Plucky Duck will help out swimmingly here.

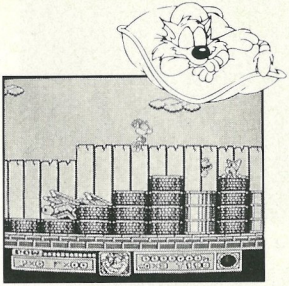


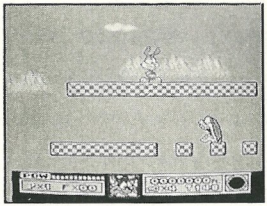
Sure Weird Forest

Jump branch to branch among the wacked out woodland creatures. Some say these trees are enchanted. I think that I shall never see, a thing as spooky as a tree. Here Dizzy Devil can blaze trails for you.

Boomtown

An urban jungle where you may get konked on the noggin by objects flying from open windows. Furrball is best here for climbing the city walls.



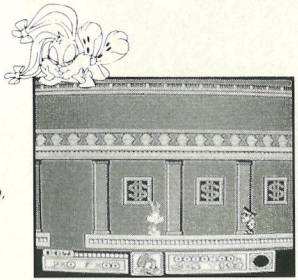


Wackyland

A topsy-turvy wonderland where you're never sure of the ground beneath your feet and a strange breed of creatures pop out at you at every turn.

Monty's Mansion

This way-groovy pad is your ultimate destination. Monty likes to keep the nastiest of the nasty close to home, so watch out for the cleverest traps. Don't give up, because you're so close to Babs you can almost hear her giggle!



BIENVENUE DANS LE MONDE DE KONAMI !

Nous vous remercions d'avoir choisi pour votre console Nintendo la cartouche de jeu "Tiny Toon Adventures"™, ce nouveau titre de la collection des jeux d'action spectaculaires de Konami. Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel avant de vous plonger au coeur des aventures au pays de Tiny Toon.

SOMMAIRE

INTRODUCTION 20

COMMENT JOUER 21

LES COMMANDES 24

LES DEPLACEMENTS 24

L'ECRAN 26

LES OBJETS 27

LES GENTILS 28

LES MECHANTS 30

LES DIVERSES SCENES 32

DES PROBLEMES SE PREPARENT A ACME ACRES

Les habitants de Acme Acres se sont assis sur les marches de Acme Looniversity et n'ont plus le cœur à rien. Ils sont ainsi depuis que Montana Max, ce rabat-joie, a kidnappé Babs Bunny. Que ne feraient-ils pas pour l'entendre plaisanter de nouveau.

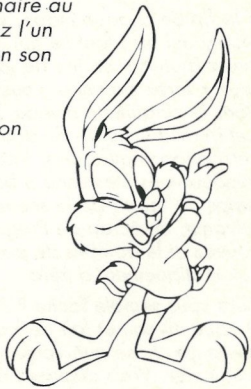
Tout a commencé durant le festival du Dessin Animé qui se déroule à Acme Loo. Ce festival a toujours fait l'objet d'une grande réunion à Acme Acres et son intérêt est rehaussé par la sélection des films des étudiants. Chaque année, Montana Max essaie de soudoyer les juges pour qu'ils votent pour son film ; c'est sa manière de faire habituelle. Ce dude richissime a un état d'esprit particulier. Monty a toujours été jaloux de Buster Bunny et cela n'a fait qu'empirer lorsque ce dernier a reçu la mention du "Meilleur Film étudiant".

C'est alors que l'exaspération du méprisable Monty a atteint son paroxysme. Il était sur le point de parvenir à ses fins... Tandis que Babs était en route vers la maison de Buster pour le féliciter, Monty et ses brutes ont utilisé un stratagème pour la tromper et l'attirer dans le Manoir de Monty : ils lui ont fait la promesse d'en faire une star du cinéma... Pour faire étalage de son prix, Monty a acheté une station de télévision et diffusé en direct un discours du style "non, non, vous ne pouvez pas m'attraper" à l'intention de tous les téléspectateurs stupéfaits de Acme Acres.

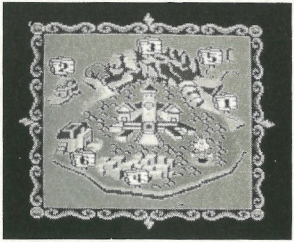
Buster, notre ami lapin, est tombé dans un état proche de l'apathie et est même prêt à renoncer à ses sauts renommés. Mais voici que ses fidèles amis, Plucky Duck, Dizzy Devil et Furrball arrivent pour lui jurer de lui apporter leur aide pour sauver la dame favorite de la gente lapine. Il ne manque plus à Buster et à ses copains qu'un petit coup de pouce de votre part pour se préparer à sauver Babs et à se lancer, à cette fin, dans une mission bondée d'aventures vers les banlieues les plus folles de Acme Acres. Pourront-ils surmonter les pièges innombrables de Monty. Vous feriez bien de bondir sinon ce pourrait bien être la fin de nos petits amis !

DEVENIR UN TOON

Le but de cette aventure est de libérer Babs du Manoir de Monty avant l'expiration du délai imparti. Vous jouez le rôle du héros, Buster Bunny. Appuyez sur le BOUTON START pour faire sauter les choses. Tout d'abord, vous rendrez visite à Shirley The Loon, la diseuse de bonne aventure qui vous donnera quelques conseils bien utiles. A son domicile, vous choisirez aussi un de vos trois amis de confiance pour vous accompagner dans la première partie de votre voyage. Comme vous devez vous déplacer rapidement, vous ne pouvez en prendre qu'un à la fois avec vous. Appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers la gauche ou la droite pour sélectionner l'un d'entre eux : Plucky Duck, Dizzy Devil, ou Furrball. Puis appuyez sur le BOUTON A pour valider votre choix et passer à l'écran Carte. Vous pouvez sélectionner un autre partenaire au début de chaque nouvelle étape. Vous noterez que si vous laissez l'un de vos joueurs trop longtemps immobile, il manifestera à sa façon son impatience. Rappelez-vous que chacun d'eux est doté de talents uniques qui peuvent se présenter fort à propos selon les diverses situations. Pour passer d'un personnage à l'autre, crevez un ballon et emparez-vous du Toon-A-Round qui se trouve à l'intérieur.



RESTER UN TOON



Un écran Carte s'affiche pour indiquer avec précision votre emplacement sur le chemin des dessins animés. Vous avez six étapes à franchir, chacune d'elles comportant plusieurs niveaux. Faites attention à Elmyra qui se cache tout au long de la partie. Son seul désir est de trouver un personnage (un toon) auquel elle puisse donner toute son affection. Elle a de bonnes intentions et adore vraiment toutes les créatures, mais ses étreintes vous renverront en arrière, tout au début de l'étape. Aussi, évitez-la comme la peste.

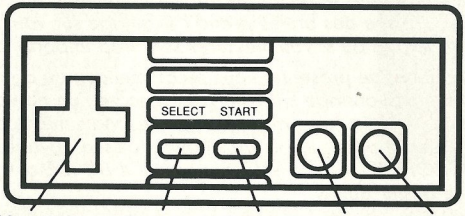
A la fin de chaque étape, vous aurez à vous mesurer avec l'un des gardes du corps de Monty qui fera tout ce qui est en son pouvoir pour s'assurer que vous ne passez pas. Vous aurez à utiliser un jeu de jambes assez original pour vous en débarrasser. Une fois que vous y serez parvenu, vous pourrez vous emparer de la Clef et passer à l'étape suivante. Dans le cinquième niveau, Gogo Dodo détient les dernières clefs. (Il y en a cinq en tout). Cet individu souffre de double dédoublement de la personnalité et il en résulte cinq personnages différents. Vous aurez à les attraper tous les cinq pour obtenir les Clefs. Lorsque vous êtes venu à bout d'un niveau, vous verrez une porte. Cela veut dire qu'il est temps de "sortir de la scène à gauche" ou à droite selon le cas. Avant de passer à l'étape suivante, un écran de Progression vous indique l'étape et le niveau sur lesquels vous vous trouvez et le nombre de points que vous avez gagnés. Votre Chronomètre se remet automatiquement à zéro.

Cela vous semble facile ? Peut-être... Si les acolytes de Monty n'avaient pas encombré chaque niveau et fait de leur mieux pour vous leurrer ! Ils vous rendront fou furieux, aussi la meilleure chose que vous ayez à faire est de sauter directement sur leurs têtes et de les assommer. Vous disposez également de certains mouvements, différents suivant les

personnages et d'autres qui sont spécialement conçus pour vous battre sous l'eau. Certains des mouvements spéciaux et sub-aquatiques "pompent" votre énergie. Faites attention, car vous ne pourrez plus attaquer lorsque vous l'aurez complètement épuisée. Gardez donc un oeil sur votre Barre d'énergie (elle se recharge automatiquement, en certaines occasions). Vous perdrez votre "vie" si l'une des brutes prend l'avantage sur vous, si vous déviez de la route, si le temps imparti expire ou si vos blessures sont trop importantes.

Lorsque l'une de ces situations se présente, vous recommencez au début du niveau en assumant le rôle du même personnage s'il vous reste encore l'un de vos trois partenaires. Si vous les avez utilisés tous les trois, la partie est terminée. Mais même dans ce cas, vous pouvez choisir de continuer la partie là où vous l'avez laissée. Il vous suffit d'appuyer sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour sélectionner CONTINUE et vous reviendrez à la même étape en tant que Buster Bunny.

LORSQUE LE MOMENT EST VENU D'ACCELERER LE MOUVEMENT, OUBLIEZ LES DESSINS ANIMES



Manette multidirectionnelle | Bouton SELECT | Bouton START | Bouton B | Bouton A

Pour déplacer Buster Bunny

Pour marcher, appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers la droite ou la gauche. Pour accélérer, appuyez simultanément sur le BOUTON B.

Pour s'accroupir, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le bas.

Pour sauter/attaquer, appuyez sur le BOUTON A ou maintenez-le enfoncé pour exécuter un super saut en hauteur.

Pour glisser, appuyez simultanément sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le bas et sur le BOUTON B.

Pour nager, appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers la droite ou la gauche tout en maintenant enfoncé le BOUTON A.

Pour sauter hors de l'eau, appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le haut et simultanément sur le BOUTON A.

Pour une attaque sous-marine style tourbillon, appuyez sur le BOUTON B lorsque vous êtes sous l'eau.

Pour déplacer Plucky Duck

Les mouvements de Plucky Duck s'effectuent sensiblement de la même manière que ceux de Buster Bunny, mais Plucky peut agiter ses ailes pour flotter dans l'air et nager.

Pour flotter, (rester en suspens dans l'air tout en sautant) maintenez enfoncé le BOUTON A.

Pour nager, appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers la droite, vers la gauche, vers le haut ou le bas tout en enfonçant le BOUTON A pour accélérer.

Pour déplacer Dizzy Devil

Agissez de la même manière que pour Buster, tout en sachant que Dizzy ne peut pas glisser. Il dispose par contre d'une puissante "attaque tourbillonnante".

Pour l'effectuer, maintenez enfoncé le BOUTON B et appuyez en même temps sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers la droite ou la gauche.

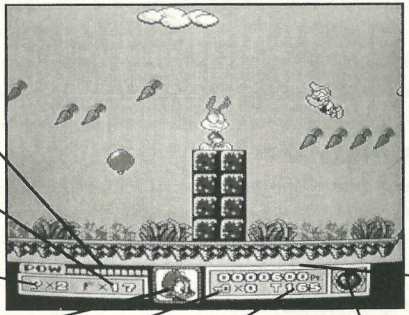
Pour déplacer Furrball

Agissez comme pour Buster tout en vous souvenant que Furrball peut grimper aux murs et exécuter des sauts en pirouette.

Pour grimper, appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE dans la direction du mur et en même temps sur le BOUTON A.

Pour sauter en pirouette (en augmentant la distance du saut), appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE dans la direction opposée au mur et appuyez rapidement sur le BOUTON A.

ENTREZ DANS LE TERRAIN DE JEU



BARRE DE PUISSANCE

NOMBRE DE CAROTTES

JOUEURS RESTANTS

POINTS

PARTENAIRE

NOMBRE DE CLEFS

TEMPS RESTANT

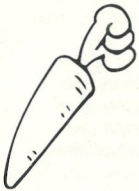
CŒUR DE BONHEUR

QUELQUES-UNS DE MES OBJETS FAVORIS

Soyez certain de vous emparer de la plupart des objets qui parsèment votre chemin parce que chacun d'eux peut vous apporter une aide précieuse.

BALLON

Crevez les ballons pour trouver le prix qui se trouve à l'intérieur.



CAROTTE

Non seulement elles sont bonnes pour votre santé mais si vous en réunissez une poignée, elles peuvent également vous faire attribuer un Joueur supplémentaire lorsque vous

TOON-A-ROUND

Emparez-vous du Toon-A-Round pour passer de votre partenaire à Buster et inversement.

CŒUR DE BONHEUR

Un Cœur de Bonheur peut restaurer votre vie. Crevez les ballons pour le trouver. Lorsqu'il est en votre possession, il sauvera votre vie une fois. Si vous avez déjà un Cœur de Bonheur et que vous en obtenez un autre, vous obtenez un Joueur supplémentaire.

CHRONOMETRE

Vous n'avez pas besoin d'être de mauvaise humeur pour arrêter votre chronomètre. Attrapez-le et vous suspendrez le temps, mais seulement pendant un court instant.

★★★★★ LES GENTILS ★★★★★

BUSTER BUNNY

Notre héros. Le type de gars que tout le monde veut avoir pour son meilleur ami. On ne peut rien lui reprocher. Super athlète, pouvant sauter plus haut et courir plus vite que n'importe quel autre personnage. Se lave les dents régulièrement...

BABS BUNNY

Son rêve : devenir une comédienne lorsqu'elle sera grande. Voici ses plaisanteries préférées : "Question : Comment éveiller l'intérêt d'un idiot ?" Réponse : "Je vous le

PLUCKY DUCK

Il ne peut pas se taire et met souvent le groupe dans des situations délicates, mais Plucky est également un excellent danseur de claquettes quand vient le moment de se sortir d'une situation difficile. C'est un excellent nageur qui peut aussi battre des ailes tout en sautant pour rester plus longtemps en l'air.

DIZZY DEVIL

En voici un qui aime s'amuser, mais si vous l'invitez à une fête, il vous laisse une montagne de détritus et un réfrigérateur vide. Son attaque tourbillonnante peut détruire les murs les plus solides et faire voltiger les ennemis les plus costauds.

FURRBALL

Une petite chatte errante, toujours à la recherche d'un endroit bien chaud pour dormir. Son habileté à esquiver les chiens errants la rend excellente pour escalader les murs les plus hauts.

HAMTON

Un peu timoré lorsqu'arrive le moment de confronter l'ennemi, aussi se cache-t-il dans des pièces secrètes le long de votre route et vous donnera un joueur supplémentaire si vous lui appor-

GOGO DODO

Mauvaise langue mais adorable. Présente un dédoublement de la personnalité assez particulier. Adore cacher les clefs !

SHIRLEY THE LOON

Se considère comme un gourou psychique style new-age. Elle écrit les horoscopes dans l'Acme Inquirer (le journal de la ville) et elle excelle dans ses prévisions de l'avenir. Ecoutez ses suggestions.

ELMYRA

Elle aime les petits animaux, mais son affection est débordante... Aussi, si vous l'apercevez, courez vous cacher ! Si elle vous attrape, vous devrez retourner au début de l'étape. Attention !

LA MENAGERIE DES MECHANTS

BATTY

MONTANA MAX

Le richissime gamin, chef des méchants. Ce rôle lui va comme un gant.

BLINKY

RODERICK RAT

INKY

LES AFFREUX GARDIENS

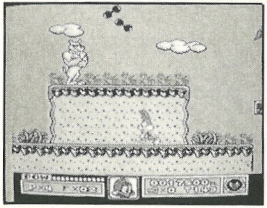
ARNOLD THE PIT BULL

CAPTAIN CLAW (le Capitaine Griffe)

FID

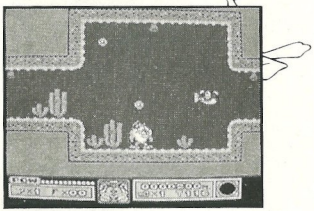
DR GENE SPLICER

LE MONDE ENTIER EST UNE SCENE DE THEATRE



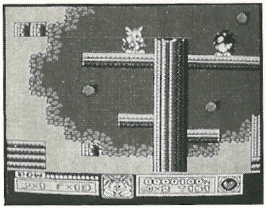
Le terrain des hurlements

Une merveilleuse étendue de prairie qui borde le quartier des affaires de Acme Acres : c'est le lieu de rendez-vous favori des pique-niqueurs ou plutôt "était" avant que Monty l'ait truffée de pièges et de brutes.



Océan en mouvement

Près de la mer, près de la mer, près de la mer traîtresse. Attention aux crabes, aux pirates et même aux poissons ! Plucky Duck vous tirera d'embarras en nageant ici.

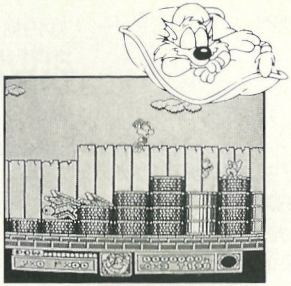


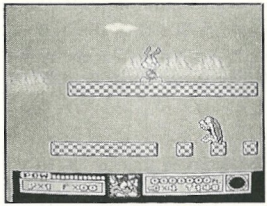
L'étrange forêt

Sautez de branche en branche parmi les créatures cinglées qui sortent des fourrés. Certains disent que ces arbres sont enchantés. Je pense que je ne verrai jamais une chose aussi encombrée de revenants qu'un arbre. C'est ici que Dizzy Devil peut vous aider à vous frayer un chemin.

Boomtown

Une jungle urbaine où vous risquez à tout moment d'avoir la tête fracassée par les objets qui volent par les fenêtres ouvertes. Ici, Furrball est la meilleure pour grimper aux murs.



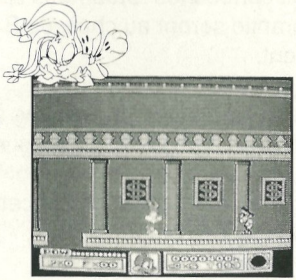


Wackyland

Le pays des merveilles où tout est sens dessus dessous : vous n'êtes jamais certain du sol sous vos pieds et une race d'étranges créatures surgissent devant vous à chaque tournant.

Le Manoir de Monty

Cette demeure ornée de colonnes est votre destination finale. Monty aime à tenir le plus méchant de tous les méchants près de chez lui, aussi attention aux pièges les plus diaboliques. Ce n'est pas le moment d'abandonner : vous êtes si près de Babs que vous pouvez presque entendre son petit rire.



FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

1291b

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 10H A 13H

ET DE 14H A 18H

WELKOM IN DE WERELD VAN KONAMI!

Hartelijk gefeliciteerd met dit leuke spel Tiny Toon Adventures™ voor het Nintendo Entertainment System™, een nieuwe uitgave in de succesvolle collectie Konami-spellen. Lees deze handleiding eerst goed door alvorens met dit spel te beginnen.

INHOUD

INLEIDING 38

HOE HET WORDT GESPEELD 39

DE CONTROLLER 42

HET VERPLAATSEN VAN BUSTER BUNNY .. 42

HET STRIJDTONEEL 44

FAVORIETE VOORWERPEN 45

PARADE DER STERREN 46

PARADE DER GEMENERIKKEN 48

DE LEVELS 50

INLEIDING

De bewoners van Acme Acres zaten op de trap van het universiteitsgebouw een droevig liedje te zingen. Dat deden ze al sinds het moment waarop ze over de bedreiging van hun vrolijke leventje hadden gehoord. Montana Max had namelijk Babs Bunny ontvoerd. Wat zouden ze er niet voor over hebben om weer eens één van haar leuke grappen te horen!...

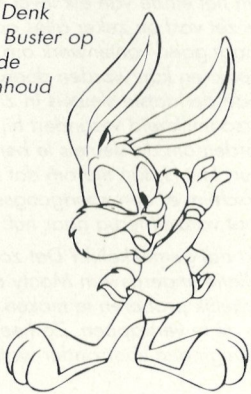
Het was allemaal begonnen op het tekenfilmfestival in Acme Loo. Dat festival, waar onder meer films van studenten werden vertoond, was altijd een belangrijk feest in Acme Acres geweest. Elk jaar probeerde Montana Max de juryleden weer opnieuw om te kopen om voor zijn film te kiezen, gewoon omdat hij gewend was altijd zijn zin te krijgen. Want hij is rijk en door en door verwend. Monty is altijd al jaloers geweest op Buster Bunny en toen die ook nog de prijs voor de beste film won, werd dat nog erger...

Toen sprong Monty helemaal uit zijn vel! Hij was vastbesloten zich te wreken, ook al zou dat zijn laatste daad worden. Toen Babs onderweg was naar Busters huis om hem te feliciteren met zijn prijs, lokten Monty en zijn trawanten haar naar de villa met de belofte dat zij een grote ster van haar zouden maken. Om zijn vangst bekend te maken, huurde Monty een televisiezender teneinde haar aan iedereen te laten zien en de ontstelde bewoners van Acme Acres duidelijk te maken, dat ze hem toch niet te pakken zouden krijgen.

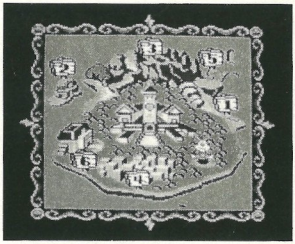
Buster was hierdoor totaal uit zijn doen. Hij stond zelfs op het punt op te houden met springen. Maar toen beloofden zijn vriendjes Plucky Duck, Dizzy Devil en Furrball hem te helpen bij de redding van zijn vriendinnetje. Dus gaan Buster en zijn maatjes nu op weg naar de buitenste rand van Acme Acres om Babs te redden. Lukt het ze de vele valstrikken die Monty voor ze heeft gezet te ontwijken? Laat onze vrienden maar goed springen, anders is het mooi met ze afgelopen!

HOE HET WORDT GESPEELD

Het doel van dit avontuur is Babs uit de villa van Monty te redden voordat de tijd verstreken is. Druk op de startknop en begin. Eerst gaat Buster Bunny bij Shirley The Loon, de waarzegster langs om te kijken of die nog een waardevol advies heeft. Bij haar kan Buster één van zijn drie trouwe vrienden uitkiezen waarmee hij samen de volgende etappe van deze reis kan ondernemen. Omdat hij haast heeft, kan hij er maar één tegelijk meenemen. Gebruik de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om voor Plucky Duck, Dizzy Devil of Furrball te kiezen en bevestig die keus met de A knop. Ga daarna door naar het kaartscherm ("Map Screen"). Steeds kan Buster bij het begin van elk nieuwe level een andere partner uitkiezen. Maar als hij één daarvan te lang stil laat staan, maakt die op zijn geheel eigen wijze zijn ongeduld kenbaar. Denk eraan, dat elk van deze vrienden zijn eigen talenten heeft die Buster op z'n tijd heel goed van pas kunnen komen. Schakel over naar de gekozen partner door een tekstballon kapot te maken en de inhoud daarvan te pakken.



BLIJF ERBIJ



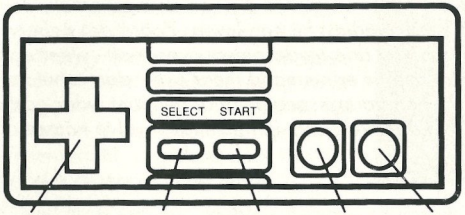
Nu verschijnt er een kaartscherm, waarop staat aangegeven waar Buster zich bevindt. Er moeten zes levels worden genomen, met in elk daarvan nog een aantal stadia. Kijk uit voor Elmyra die door het hele spel heen in kamers verstopt zit en steeds maar probeert zo'n lekker wollig konijntje te pakken te krijgen. Ze bedoelt het goed en is gek op alle wezens, maar door haar geknuffel wordt de speler weer helemaal teruggedrukt naar het begin van het level. Blijf dus bij haar uit de buurt!

Aan het einde van elk level moet één van Monty's gemene bewakers worden verslagen. En die zet vast en zeker alles op alles om te voorkomen dat er iemand langs hem komt. Het vraagt goed voetenwerk om zo'n boef te verslaan, maar als dat lukt kan de sleutel worden gepakt en kan worden doorgegaan naar het volgende level. In het vijfde level heeft Gogo Dodo de laatste sleutels in zijn bezit (er zijn er in totaal vijf). Door zijn gespleten persoonlijkheid verandert hij in vijf verschillende figuren. Die moeten allemaal gevangen worden om de sleutels te bemachtigen. Als Buster een level heeft afgewerkt, ziet hij een deur. Het is dan tijd om dat level te verlaten. Voordat hij doorgaat naar het volgende level, verschijnt er een voortgangsscherm met het level en het aantal behaalde punten. De tijdklok loopt vanzelf terug naar nul.

Lijkt dat gemakkelijk? Dat zou het ook zijn, als Buster niet te maken zou krijgen met dat stelletje engerds van Monty die overal in elk level opduiken en iedereen het leven zo zuur mogelijk proberen te maken. Buster wordt daar echt woest van, dus springt hij bovenop ze om ze te vertrappen. Zo heeft elke figuur zijn eigen bewegingen en zijn er ook speciale bewegingen voor onder water. Door onderwater-bewegingen en sommige speciale

bewegingen loopt de energiemeter terug. Staat die eenmaal op nul, dan kan de speler niet aanvallen. Houd hem dus in het oog, want hij wordt regelmatig weer bijgevuld. Als één van de boeven onze held eronder krijgt, als die van de weg afvalt, de tijd verstrijkt of de figuur te zwaar gewond raakt, verliest hij een leven. Zodra dat gebeurt begint diezelfde figuur - mits hij nog één van zijn drie medespelers over heeft - weer opnieuw aan het begin van het betreffende level. Maar is er niemand meer over, dan is het spel afgelopen. Zelfs dan kan er echter nog worden doorgespeeld vanaf het punt waar gestopt is. Ga met de vierpuntsdruktoets naar "CONTINUE" om in hetzelfde level te komen als Buster Bunny.

DE CONTROLLER



Vierpunts-druktoets | Select-knop | Start-knop | B knop | A knop

Verplaatsen van Buster Bunny

Lopen - druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets, druk tegelijkertijd op de B knop om sneller te gaan lopen.

Bukken - druk op de onderkant van de vierpuntsdruktoets.

Springen/aanvallen - druk op de A knop of houd de A knop ingedrukt voor een superhoge sprong.

Glijden - druk tegelijkertijd op de onderkant van de vierpuntsdruktoets en op de B knop.

Zwemmen - druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets en blijf voortdurend op de A knop tikken.

Uit het water springen - druk op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets en op de A knop.

Draaikolk-aanval (onder water) - druk op de B knop als Buster onder water is.

Het verplaatsen van Plucky Duck

In principe op dezelfde manier als Buster Bunny, zij het dat Plucky met zijn vleugels kan klapperen om te zweven en te zwemmen.

Zweven - blijf tijdens een sprong langer in de lucht door op de boven- of onderkant of op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets te drukken en voortdurend kort de A knop aan te tikken.

Zwemmen - druk op één van de vier kanten van de vierpuntsdruktoets en tegelijkertijd op de A knop om sneller te gaan.

Het verplaatsen van Dizzy Devil

In principe op dezelfde manier als Buster Bunny, maar Dizzy kan niet glijden. Hij heeft echter wel een krachtige "draai"-aanval.

Een "draai"-aanval uitvoeren - houd de B knop ingedrukt en druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets.

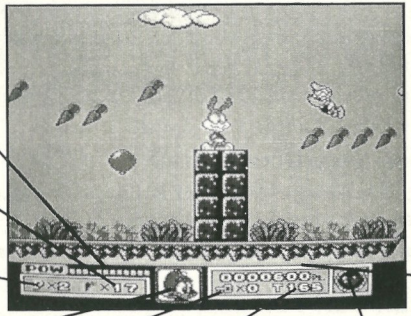
Het verplaatsen van Furrball

In principe op dezelfde manier als Buster, maar Furrball kan tegen muren opklimmen en draaisprongen maken.

Klimmen - druk in de richting van de muur op de vierpuntsdruktoets en tegelijkertijd op de A knop.

Draaisprong maken - (vergroot de sprongafstand) druk in de richting van de muur op de vierpuntsdruktoets, druk dan snel op de A knop en beweeg in de tegenovergestelde richting.

HET STRIJDTONEEL



ENERGIEMETER

AANTAL WORTELS

AANTAL LEVENS

PUNTEN

PARTNER

AANTAL SLEUTELS

RESTERENDE TIJD

BLIJ HART

FAVORIETE VOORWERPEN

Neem onderweg zoveel mogelijk voorwerpen mee, want elk daarvan kan iets nuttigs doen voor de speler.

BALLON

Maak de ballon kapot om de prijs die daarin zit te pakken te krijgen.

WORTEL

Niet alleen zijn die goed voor onze held, als hij er maar genoeg verzamelt, krijgt hij bij een bezoek aan Hamton een extra speler.

TOON-A-ROUND

Met de Toon-A-Round kan de speler op de partnerfiguur overschakelen en daarna weer op Buster.

BLIJ HART

Een blij hart kan het aantal levens vergroten. Maak de ballonnen kapot om ze te vinden. Het zal één keer het leven van de speler redden. Wie al een blij hart heeft en er nog een bemachtigt, krijgt een extra speler.

TIJDKLOK

Wie deze klok wil stilzetten, hoeft geen lelijk gezicht te trekken. Grijp hem gewoon uit de lucht om de tijd stil te zetten, maar dit laatste kan slechts korte tijd.

★★★ PARADE DER STERREN ★★★

BUSTER BUNNY

Onze held. Iemand die de mensen graag als hun beste vriend beschouwen. Wordt nooit gesnapt met een wortel tussen zijn tanden. Steratleet - kan hoger springen en sneller lopen dan wie van de anderen dan ook. Onderhoudt z'n tanden goed.

BABS BUNNY

Wil later als zij groot is graag komediante worden. Hier is één van haar favoriete grappen: "Hoe houd je een Belg in spanning?... Dat vertel ik je morgen!".

PLUCKY DUCK

Met zijn grote snavel brengt hij het team nog wel eens in de problemen, maar met zijn rappe praatjes weet hij zich daar ook weer prima uit te kletsen. Een uitstekend zwemmer. Kan tijdens een sprong langer in de lucht blijven door met zijn vleugels te klapperen.

DIZZY DEVIL

Houd van plezier maken, maar als je hem op een feestje uitnodigt, maakt hij daar een puinhoop van en eet hij de hele ijskast leeg. Met zijn "draai"-aanvallen kan hij zelfs keiharde muren vernietigen en vijanden alle kanten op laten vliegen.

FURRBALL

Een loslopend poesje dat altijd op zoek is naar een plekje waar het 's nachts z'n halsband kan ophangen. Omdat hij steeds probeert loslopende honden te ontwijken, kan hij heel goed recht tegen een muur oplopen.

HAMTON

Een tikkeltje terughoudend als het om de confrontatie met vijanden gaat. Daarom verbergt hij zich in geheime kamers langs de route waar hij de speler een extra speler geeft als die genoeg wortels voor hem

GOGO DODO

Een goedaardig boefje met een gespleten persoonlijkheid. Verstopt graag

SHIRLEY THE LOON

Gelooft dat zij over bovenzintuiglijke vermogens beschikt. Zij schrijft de horoscopen in de krant van Acme en is een heel goede waarzegster. Luister naar haar adviezen!

ELMYRA

Is gek op al die lieve diertjes, maar haar manier van knuffelen is een beetje te veel van het goede! Wie haar dus ziet, moet maken dat hij weg komt. Als zij iemand vangt, moet die terug naar het begin van het betreffende level. Kijk dus uit!

PARADE DER GEMENERIKKEN

BATTY

MONTANA MAX

De gestoorde miljonair achter al die gemenerikken.

BLINKY

RODERICK RAT

INKY

PARADE DER ILLEGALE BEWAKERS

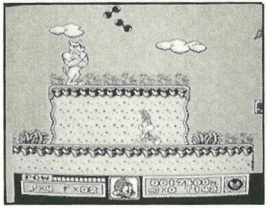
ARNOLD DE PITBULL

KAPITEIN KLAUW

FIDO

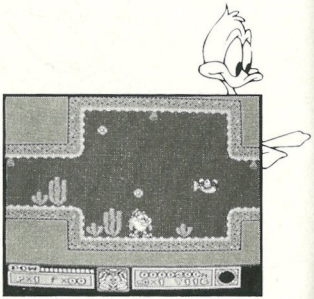
DR. GENE SPLICER

DE LEVELS



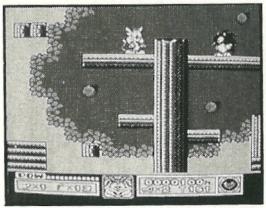
Schreeuwende velden

Een schitterend stukje prairie dat pal tegen Acme Acres aan ligt. Picnickers kwamen hier altijd graag, totdat Monty dit plekje bezaaide met vallen en boeven.



Golvende oceaan

Op zee, op zee, op die gemene zee. Kijk uit voor de krabben, piraten en zelfs voor vissen! Hier komt Plucky met zijn zwemkunst goed van pas.

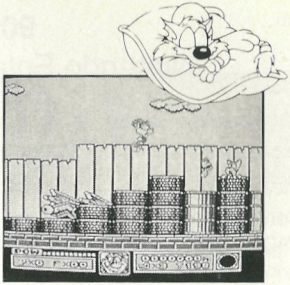


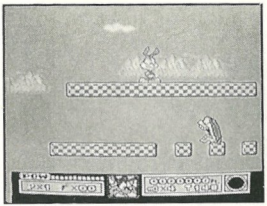
Het verknipte bos

Spring van tak tot tak, temidden van al die knotsgekke bosfiguren. Sommigen beweren zelfs, dat de bomen hier betoverd zijn. Volgens mij bestaat er niets spookachtiger dan een boom. Hier kan Dizzy Devil goed werk verrichten.

Groeistad

Een stadsjungle waar iedereen de kans loopt iets op z'n hoofd te krijgen dat uit de open ramen is gegooid. Omdat Furrball zo goed is in het beklimmen van stadsmuren, komt hij hier het best tot z'n recht.



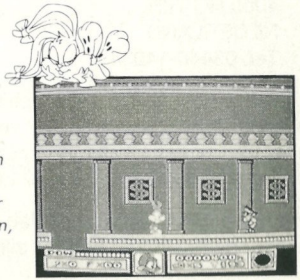


Gekkenland

Een volkomen gestoord wonderland waar niemand zeker is van de grond onder zijn voeten en waar een merkwaardig soort wezens overal op de bezoeker komt afschieten.

Monty's villa

Dit te gekke oord is het einddoel van onze reis. Monty mag graag zijn gemeenste volgelingen direct om zich heen verzamelen. Kijk dus goed uit voor al die verraderlijke vallen. Maar de speler mag hier niet meer opgeven, want Babs is nu zo dichtbij, dat haar gegiechel hoorbaar is.



90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo– en Game Boy–bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03402-5 10 45
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 12.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 tot 13.00 uur en van 14.00 tot 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad. Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

KONAMI®

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUÉ PAR BANDAI

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
TINY TOON ADVENTURES™ , THE TINY TOON ADVENTURES CHARACTERS,
NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS., INC.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO
©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan
Imprimé au Japon